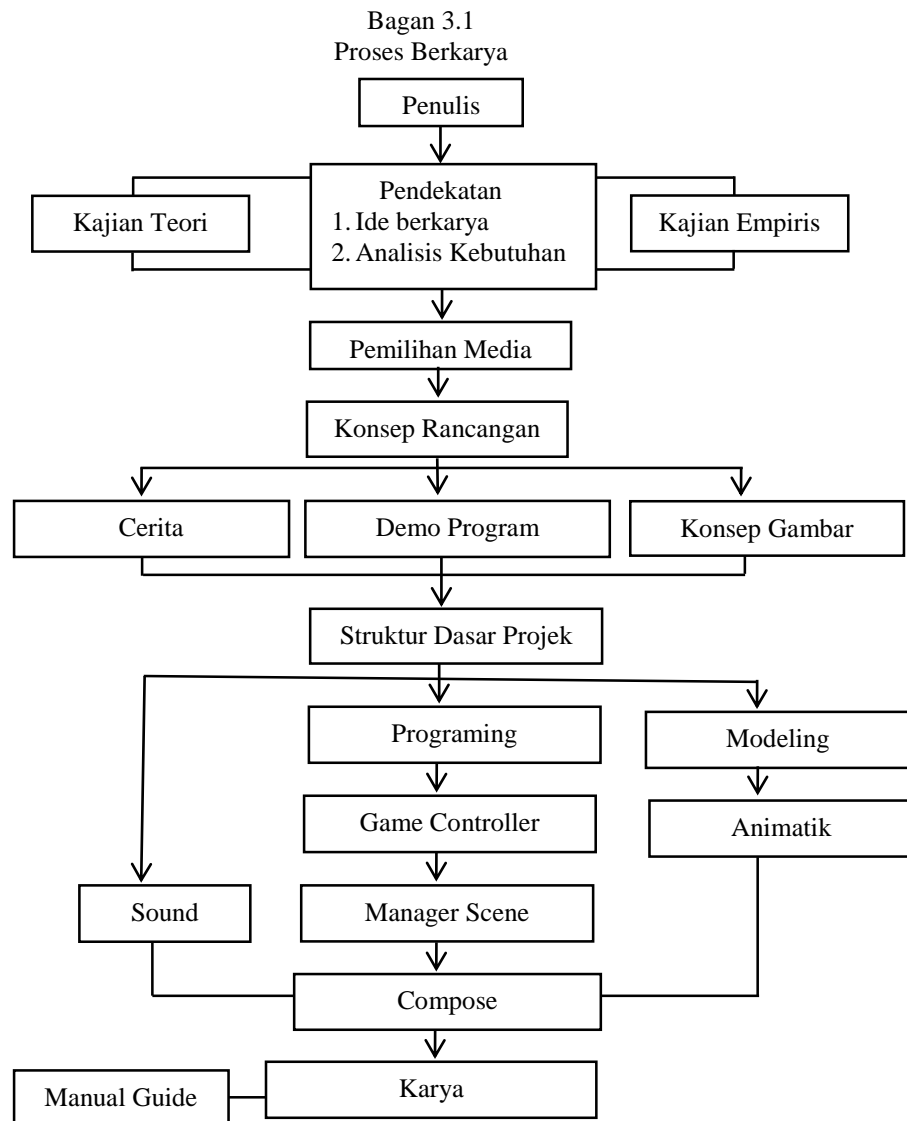


BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

A. Bagan Proses Berkarya

Proses pembuatan media pembelajaran dikelola melalui beberapa tahapan dengan menggunakan teori perancangan *game* yang dikemukakan oleh Ernest, tahapan tersebut disederhanakan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1. Ide Penciptaan

Dalam penciptaan skripsi bermula pengalaman semasa kecil penulis masih menjumpai berbagai kesenian yang sering dipertunjukkan seperti kuda renggong, kuda lumping, banjidor dan wayang golek. Menonton wayang menjadi sebuah kebiasaan dimana orang tua mengajak anaknya untuk menonton wayang. Menonton tak hanya sekedar melihat sebuah adegan peperangan, maupun tingkah jenaka tokoh wayang, namun pengembangan peran tokoh dalam menuntun jalannya cerita dan nilai yang disampaikan dalam cerita.

Wayang melalui perjalanan waktu yang panjang hingga kini. Merupakan satu bagian dari kekayaan budaya bangsa Indonesia, dan peninggalan sejarah bangsa yang menunjukkan ciri khas Indonesia, berdasarkan nilai dan norma yang masyarakat Indonesia selama berabad-abad. Wayang pun menjadi gambaran simbolik ketika masyarakat mencari makna kehidupan, dan peranan tiap tokoh dalam menjalani kehidupannya. Wayang merupakan gambaran hidup manusia dalam menyikapi jalan kehidupan. Pertunjukan wayang selalu merujuk pada kelompok masyarakat dan pemimpinnya. Berbagai tokoh wayang merepresentasikan pribadi seorang pemimpin salah satunya tokoh baladewa dan kresna dengan pembawaan yang berbeda. Tidak hanya tokoh raja, adapun tokoh lain seperti prajurit, punakawan, dan satria. Masing-masing tokoh memiliki karakteristik dan kekhasan seperti : sifat, cara bicara, dan cara berjalan. Wayang merupakan warisan mengenai nilai kehidupan tidak hanya sekedar tontonan tapi tuntunan bagi masyarakat kala itu dan dipakai sebagai media dalam berdakwa.

Perkembangan dan kemajuan teknologi membuat budaya luar semakin banyak masuk dan mengikis budaya lokal. Marak konten-konten dari luar dan masih sedikitnya konten serupa bermuatan lokal dalam negeri menjadikan faktor berkurangnya minat masyarakat pada kebudayaan lokal. Untuk melestarikan warisan budaya maka penulis membuat sarana mewadahi wayang menjadi konten digital berupa digital *game*. Hal ini didasarkan kepada digital *game* merupakan salah satu media hiburan yang banyak digemari masyarakat.

2. Analisis Kebutuhan

Game mempunyai peluang besar menjadi sebuah sarana pengenalan kebudayaan yang baik, karena *game* pada umumnya telah dikenal oleh masyarakat. Dalam penyampaian pengenalan wayang dalam *game* tidak terlalu terlihat gamblang karena pemain tidak hanya melihat materi yang disampaikan akan tetapi gerak pemain dan tantangan yang harus selesaikan.

Disampaikan secara tersirat serta dibagi dalam beberapa adegan maupun barang yang didapatkan. Penyampaian tersirat difungsikan untuk mempermudah pengenalan wayang golek kepada pemain. Konten berlatarkan wayang telah ada seperti tokoh gatot kaca dari *game* “*mobile legends*” namun tidak di jumpai bagaimana ciri tokoh gatot kaca berpakaian dan membedakan dengan tokoh wayang lainnya. Sehingga penulis membuat media untuk penyampaian tentang ciri khas dari perwatakan wayang melalui raut wayang golek. Sehingga tidak terjadi pernyataan bahwa bentuk tokoh arjuna sama dengan gatot kaca karena terdapat beberapa bentuk dan simbol yang membedakan satu tokoh dengan lainnya.

Dalam setiap tokoh wayang golek mempunyai ciri yang dibentuk dari rupa wayang golek serta terdapat nilai simbolik terkandung di dalamnya. Sehingga tidak hanya mengenalkan tokoh wayang golek tapi memberi pemahaman mengenai ciri khas tokoh wayang golek itu sendiri.

Dilanjutkan proses pencarian data dalam tahapan penulis melakukan beberapa kegiatan yaitu :

- a. Studi literatur dilakukan untuk memperoleh teori dan bahan pendukung yang relevan mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam menyempurnakan proses pembuatan media.
- b. Observasi langsung mengenai model visual Wayang Golek Giriharja di desa Jelekong.
- c. Penyusunan data.

3. Perancangan Konsep *Game*

a. Konsep *Game*

Game bergenre *Action*, Permainan dengan reflek dan koordinasi tangan dan mata, plot cerita pemain harus memenuhi tantangan permainan. menggabungkan beberapa elemen *Action game* dan beberapa *puzzle* dengan sudut kamera utama *Side-Scroller* dan dimainkan secara *single player*. Pada *Game* terdapat karakter sebagai pemain utama yang dijalankan oleh pengguna, karakter musuh yang merupakan karakter lawan akan dijalankan oleh komputer dengan perintah dan algoritma tertentu dengan tantangan yang diarahkan dalam cerita. Penggunaan tombol yang tidak terlalu banyak karena cakupan *Game* dengan segala usia di mulai anak-anak.

b. Pembuatan Naskah *Game*

Naskah menjadi dasar bagaimana karakter dibangun dan alasan karakter muncul serta pengembangan karakter dalam *game* ditentukan alur yang telah dibuat. Naskah pun berfungsi sebagai jembatan interaksi antara pengguna dengan *game* disamping penggunaan *game*. Plot cerita yang dibangun tidak terlalu kompleks hanya memaparkan bagaimana karakter muncul dan penggalan cerita ketika tantangan telah selesai di lakukan.

c. Alur Cerita

Menceritakan seorang anak yang tidak percaya bahwa kata orang kalau nonton wayang harus beres dan Ia mencoba pulang saat belum beres acara pewayangan, temannya pun menitipkan sebuah jimat agar tidak terjadi sesuatu terhadapnya. Diapun pulang melewati hutan pada saat bersamaan ternyata pada saat itu gerbang dunia raksasa sedang terbuka. Ia pun terhisap masuk ke portal dunia raksasa itu dan kaget kenapa hutan yang biasa Ia lewat sedikit banyak berubah. Tiba-tiba jimat yang dititipkan temannya itu keluar sebuah api yang bisa berbicara dengan manusia. Api itu penunggu dari jimat tersebut, menjelaskan bahwa anak itu telah masuk ke dunia raksasa dan sarat untuk bisa kembali ke dunia manusia dengan mencari pusaka sakti berupa sebuah kotak yang tersebar di negara raksasa untuk

mengalahkan mereka, untuk menutup akses para raksasa menuju gerbang ke dunia manusia, serta mengembalikannya ke dunia manusia. Diapun beri baju sakti itu untuk mengalahkan para raksasa yang merencanakan penyerangan terhadap manusia dan perjalanannya pun di mulai untuk mengalahkan mereka.

B. Tahapan Pra-Produksi

1. Persiapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. *Sketchbook* ukuran A4

Sketchbook digunakan sebagai media dalam proses pembuatan sketsa.



Gambar 3.1
Sketchbook Ukuran A4
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

b. Pensil 2B. Pensil Mekanik dan Penghapus

Pensil yang digunakan dalam pembuatan sketsa adalah pensil merk Fabel-Castell 2B dan pensil mekanik Joyko 0,5. Pensil mekanik digunakan dalam tahapan sketsa kasar dan pensil 2B digunakan sebagai penegasan garis sketsa agar mudah untuk proses pemindaian. Penghapus digunakan untuk menghapus beberapa

goresan yang tidak di inginkan bertekstur karet lunak digunakan agar tidak merusak kertas kerja.



Gambar 3.2
Pensil Mekanik dan Pensil 2B
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

c. Perangkat Keras (*Hardware*)

1) Laptop

Perangkat laptop Asus dengan spesifikasi Prosesor Intel(R) Core(TM)i3-5005U dengan kecepatan 2.0GHz , dengan RAM 8 GB (*gigabyte*) dengan *Graphic Card* Nvidia GeForce 930M digunakan untuk berbagai proses digital dimulai dari pembuatan desain karakter, menu, animasi, ke tahap proses pemrograman, dan eksportir ke sistem android.



Gambar 3.3
Laptop Asus
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

d. *Smartphone*

Smartphone digunakan sebagai media yang di pakai dalam pembuatan *game* berbasis android. Spesifikasi *Smartphone* yang digunakan yaitu bermerk Samsung Galaxy J7 dengan Prosesor Cortex-A53 Octa Core 1.6 Ghz dan RAM 2 GB.



Gambar 3.4
Smartphone Samsung Galaxy J7
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

e. Perangkat Lunak (*software*)

Proses penciptaan ini tidak terlepas dari bantuan perangkat lunak sebagai penunjang pembuatan media pembelajaran. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah :

1) Adobe Illustrator CS6

Perangkat lunak ini digunakan oleh penulis untuk melakukan proses pembuatan desain menu format vector agar menghasilkan gambar yang baik untuk diolah kembali saat pemrograman.

2) Adobe Photoshop CS6

Perangkat lunak ini digunakan oleh penulis untuk melakukan proses pembuatan *Character base* dan *enviromtment*.

3) Adobe Flash CS6

Perangkat lunak ini digunakan oleh penulis untuk melakukan proses penciptaan dari mulai *modeling* dan animatik untuk dilanjutkan ke proses pemrograman.

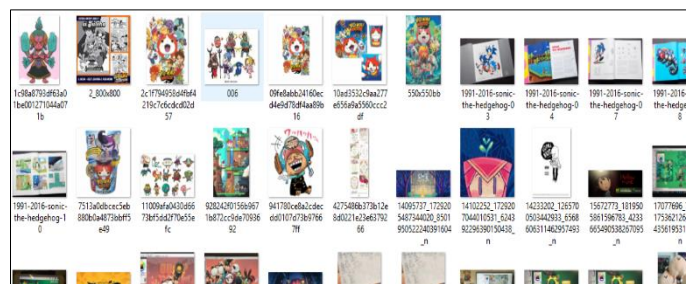
4) Construct 2

Perangkat ini digunakan untuk pemrograman dan eksportir ke dalam perangkat *Smartphone*.

2. Konsep Gambar

a. *Research* Gambar

Pertama pencarian gambar dari mulai bentuk karakter, lokasi, dan lainnya. Pencarian dilakukan baik melalui internet maupun penglihatan langsung. Setelah itu citra apa yang ingin untuk dibangun kepada pemain, mulai mencari gambar secara acak mewujudkan gambar ingin dibangun kedalam sketsa.



Gambar 3.5
Pecarian beberapa sumber
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

b. Sketsa Thumbnail *Development*

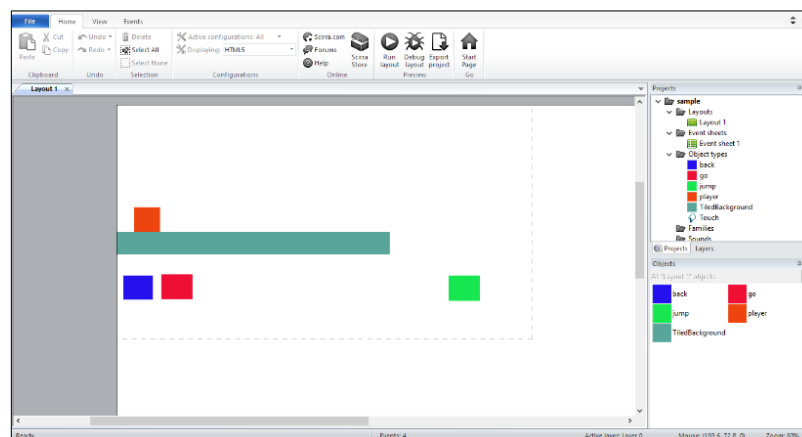
Menjelajahi beberapa ide visual dan menggabungkan beberapa dengan objek acak. Mencari informasi visual yang menarik untuk ditemukan, dan tugasnya serta memilih inspirasi yang sesuai dan kemudian menggabungkan beragam konsep visual bersama-sama untuk menciptakan desain karakter maupun *enviromtment*.



Gambar 3.6
Sketsa *Thumbnail*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

3. Demo Program

Merupakan langkah awal dalam pembangunan program berisi program dasar perintah dan programan kemudian ujicoba perintah baru dalam pemrograman.



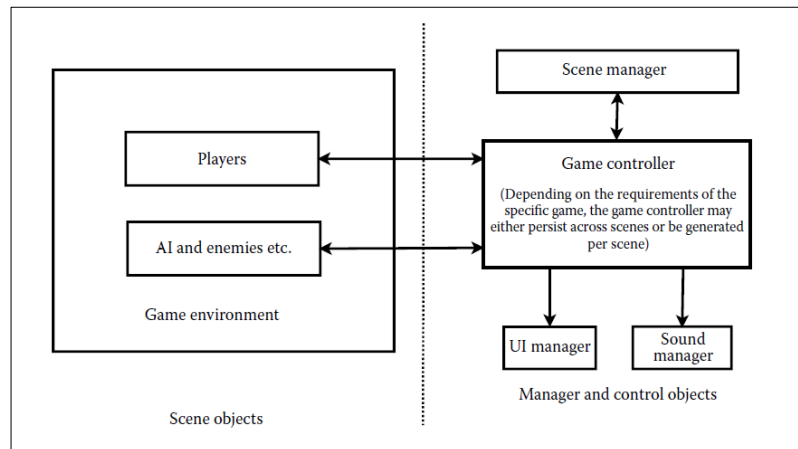
Gambar 3.7
Demo program
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

C. Tahapan Produksi

Dalam tahapan produksi dimulai dari struktur dasar *game* berupa bagan mengenai tahapan rancangan awal dalam pembuatan yang di lanjutkan dengan pembuatan alur ketikan dimainkan dan alur levelnya

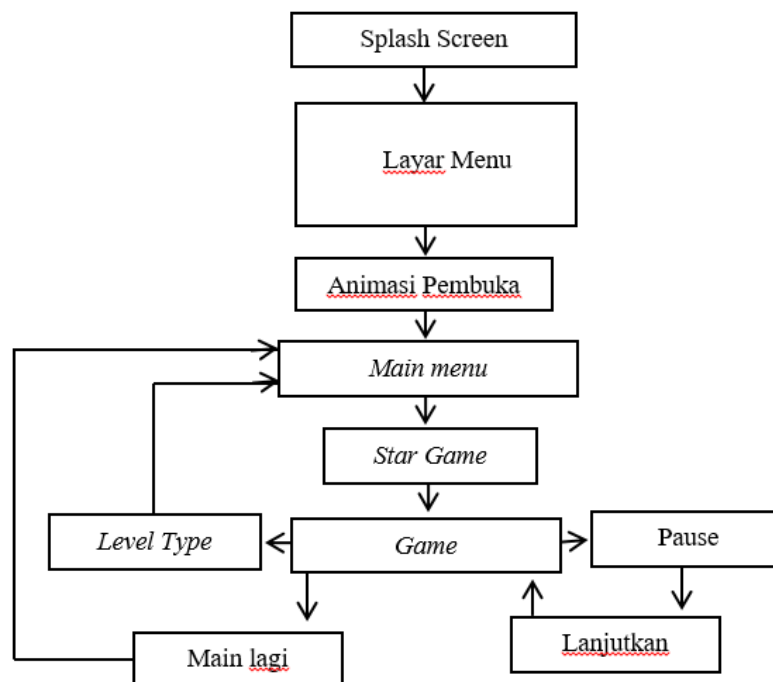
1. Perancangan Alur *Game*

a. Struktur dasar game



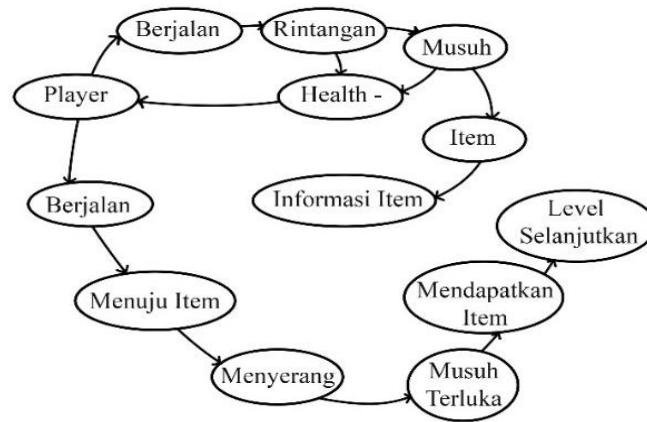
Gambar 3.8
Flowcart dasar Permainan
(Sumber: Murray, 2014, hlm. 10)

b. Struktur alur yang dimainkan dalam *game*



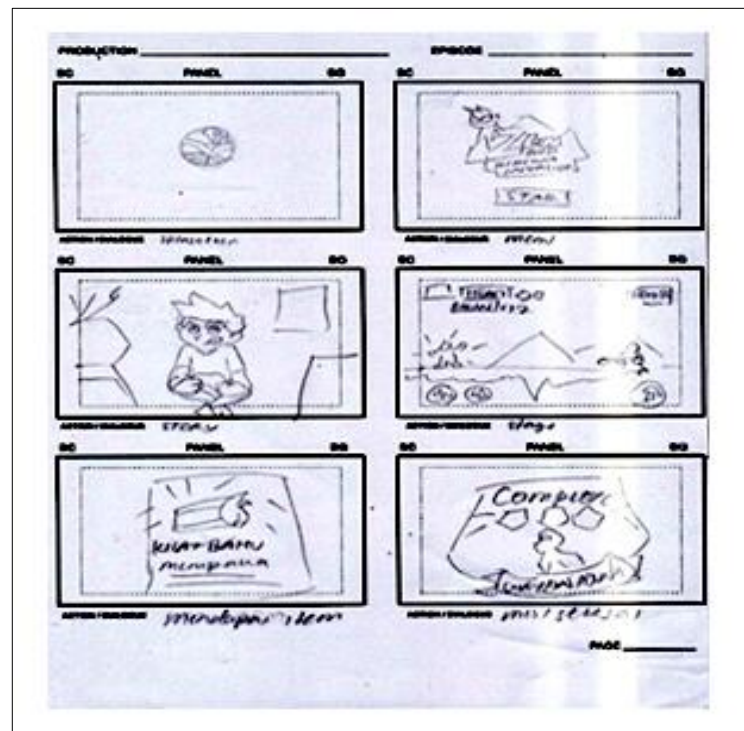
Bagan 3.2
Flowcart Permainan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Stuktur alur level



Bagan 3.3
Infinite State Machine
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

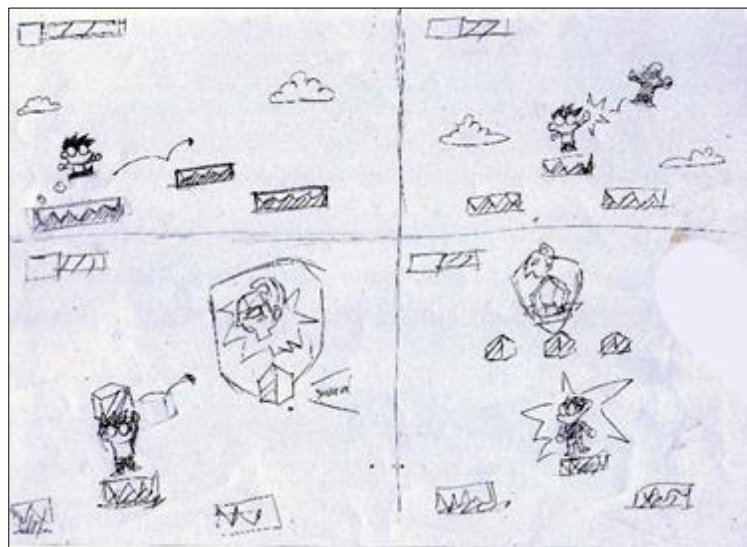
d. Storyboard



Gambar 3.8
Storyboard Game
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Gambaran alur *game*

Alur *game* terbagi dalam tiga level setiap level mempunyai tingkat kesulitan masing-masing. Pada misi pertama pemain diharuskan mengumpulkan item berupa box. Item tersebut berisi bagian wayang yang tersebar di seluruh *stage*. *Item* yang dicari berisi informasi terkait karakter wayang. Ketika pemain menemukan semua item selama mengerjakan misi, secara tidak langsung pemain akan mengenal karakter dan bentuk wayang tersebut. Selama menyelesaikan pemain akan diganggu oleh musuh. Pada misi kedua pemain di ajak ke suatu hutan. Di hutan tersebut pemain akan menghadapi. Misi level ini pemain harus mengalahkan musuh tanpa mati dan mengumpulkan item yang akan menjadi senjata. Ketika misi selesai secara tidak langsung pemain di kenalkan senjata serta kesaktian wayang melalui informasi Pada misi ketiga pemain melanjutkan misi terakhir dengan mengumpulkan item yang tersisa untuk menghadapi musuh terakhir dalam *Game*.



Gambar 3.9
Alur Permainan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. *Modeling Gambar*

Dalam *Modeling Gambar* terdapat tahapan pembuatan dimulai dari sketsa, pemindaian (*Scanning*), dan pewarnaan.

a. Karakter

Dalam pengambilan gaya visualisasi penulis mengambil beberapa contoh visual dalam *game*, *artbook*, dan sumber mengenai ekspresi, dan gesture tubuh. Contoh visual *game* Yokai watch dan *artbook* Capcom.



Gambar 3.10
Game Yokai Watch (kiri), *artbook* Capcom (kanan)
(Sumber: Danilo.com, Amazon.com)

1) Karakter Utama (*Player*)

Penggunaan beberapa baju terinspirasi dari serial kamen rider, salah satunya kamen rider kuuga dimana karakter utama bisa merubah warna dan bentuk.



Gambar 3.11
Kamen Rider Kuuga Forms
(Sumber: myshinitoyrobot.com)

a) Sketsa dan Pemindaian

Sketsa dibuat dengan menggunakan pensil dengan ketebalan warna tertentu, dibuat dalam kertas *sketchbook* ukuran A4. Penyusunan sketsa dimulai dari tokoh utama, tokoh lawan dan tokoh pendukung lainnya. kemudian sketsa dipindai ke dalam bentuk digital.



Gambar 3.12

Sketsa karakter utama bentuk dasar (kiri), bentuk perubahan (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b) Lining

Pemberian garis digital dengan menggunakan *software* Adoe Photoshop CS6. Pemberian garis difungsikan akan mudah dalam mempermudah pewarnaan dan penyeleksian warna.



Gambar 3.13

Lining Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c) *Coloring*

Tahapan pemberian warna dalam karakter.



Gambar 3.14
Coloring Karakter
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

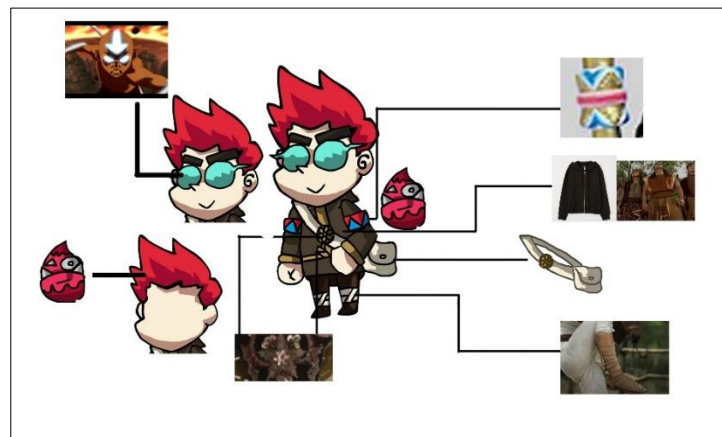
2) Konsep Pembentukan Karakter Utama

a) *Basic Form*



Gambar 3.15
 Karakter Zen *Basic Form*
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Warna dasar pada menggunakan dominan warna merah dan penggunaan baju berwarna coklat serta penggunaan salah satu aksesoris wayang yaitu kelat bahu. Visualisasi bentuk dari karakter didasarkan kepada karakter yang pada mulanya seorang manusia biasa yang diberikan kekuatan. Warna merah pada rambut menandakan pemberi kekuatan yaitu karakter roh yang berwarna merah, penggunaan warna coklat didasarkan kepada baju pendekar pada umumnya digambarkan berwarna coklat, warna hijau pada mata menandakan bahwa karakter telah memiliki kekuatan.



Gambar 3.16
Komposisi Pembentukan Karakter Zen
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

b) *Semar Armored*



Gambar 3.17
Karakter Zen Semar Armored
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Semar *Armored* merupakan perubahan bentuk setelah item wayang semar di kumpulkan. Bentuk ini mengambil ciri khas dari wayang semar itu sendiri antara lain mempunyai kuncung berbadan hitam dan menggunakan sampung jarik. Penggunaan mata tetap dengan *basic form* agar menegaskan bahwa karakter ini merupakan karakter player sebelum menggunakan baju ini.

c) Arjuna *Armored*



Gambar 3.18
Karakter Zen Arjuna *Armored*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Dalam perubahan menjadi Arjuna *Armored* penulis mengambil beberapa bentuk dari wayang ajuna seperti mahkota gelung sumping dan penggunaan warna putih dikarenakan dalam wayang arjuna selalu mempunyai ciri warna putih dalam seragam nya. Domininasi warna putih agar membedakan dengan perubahan pertama. Dan penggunaan senjata dengan peluru menyesuaikan perubahan awalnya yaitu panah.

d) Kresna Armored



Gambar 3.19
Karakter Zen Kresna Armored
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

Pengambilan bentuk dari perubahan ketiga mengadaptasi bentuk dari wayang kresna antara lain penggunaan mahkota bonakasih dengan penyerderhanaan bentuk maupun dari warna. Dan beberapa bentuk yang dibedakan agar membedakan perubahan kedua maupun ketiga. Dan penggunaan cakram merupakan senjata khas kresna.

2) Karakter Musuh (*Villain*)

Dalam karakter musuh divisualisasikan dalam beberapa ciri wayang buta diantaranya memiliki taring, *rerengon* (kerutan dahi), dan mata melotot dalam visualisasi pembentukan musuh ini dibuat dari eksplorasi penulis baik dari segi atribut dan lainnya.



Gambar 3.20
Wayang Golek Buta
(Sumber: Giriharja)

a) Sketsa dan Pemindaian



Gambar 3.21
Sketsa karakter musuh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b) Lining



Gambar 3.22
Lining karakter musuh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c) Coloring



Gambar 3.23
Coloring karakter musuh
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) Konsep Pembentukan Karakter Musuh

a) Karakter Raja

Musuh yang ditempatkan dilevel terakhir dan memiliki kemampuan lebih dari musuh yang lain di visualisasikan dengan wujud rambut yang berupa api dan wajah agak kemerahan. Baju yang dipakai memakai sebagian unsur wayang golek diantara penggunaan Mahkota, kelat bahu dan dodot



Gambar 3.24
Karakter Raja (kiri), Wayang buta raja (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Penulis, Dokumentasi Giriharja)

b) Karakter Prajurit Biasa



Gambar 3.26
Karakter prajurit biasa
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)

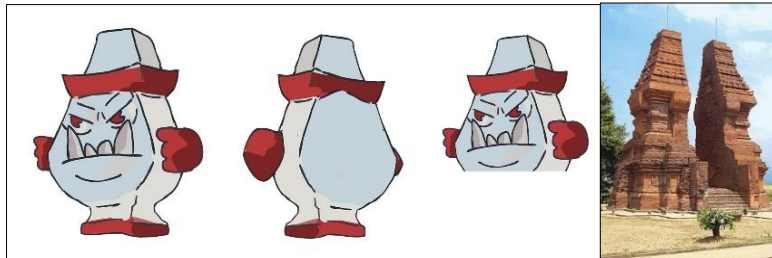
Visualisasi penggambaran prajurit di ambil dari refenensi penulis yaitu pakaian penjaga dalam film avatar. menggunakan raut buta dengan gigi satu menonjol ke bawah dan pakaian berwarna merah dengan aksen hitam dan kuning.



Gambar 3.27
Karakter prajurit wayang (kiri), Karater penjaga di film avatar korra (kanan)
(Sumber: Giriharja, awsubs.com)

c) Karakter gapura

Karakter musuh dasar yang di inspirasi dari musuh Mario bros yaitu sebuah jamur. Dan penulis memasukan gapura sebagai salah satu musuh dalam permainan dengan raut gigi menjorok ke atas.



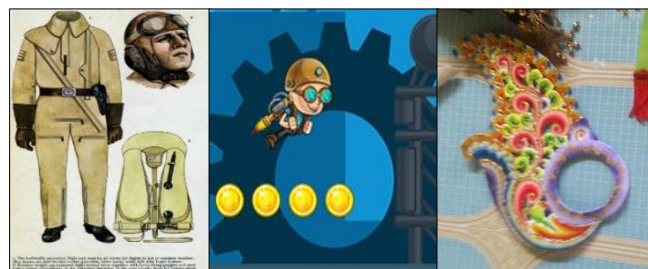
Gambar 3.28
Karakter gapura, Gapura Candi Bentar
(Sumber: Dokumentasi Penulis, id.wikipedia.com)

d) Karakter Prajurit Penembak

Prajurit menembang merupakan bagian dari musuh dalam permainan di visualisasikan menggunakan pakaian pilot klasik perang dunia ke 2 dengan penggunaan roket dibagian punggung. Serta visualisasi bentuk roket menjadi badong agar memberikan suasana lokal.



Gambar 3.30
Karakter Pasukan menembak
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)



Gambar 3.31
Seragam pasukan Inggris PD 2 (kiri), *player* dengan *rocket* (tengah), Badong (kanan)
(Sumber: airwargreatbritain.blogspot.com, herogamesworld.com, Giriharja)

e) Karakter Petinju

Visualisasi dari karakter petinju dan raut buta penggunaan warna mata kuning mengesankan bahwa karakter ini bukan prajurit biasa dan penggunaan sabuk.



Gambar 3.32
Karakter Petinju
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)



Gambar 3.33
Model sabuk wayang golek (kiri), Model Petinju (kanan)
(Sumber: Giriharja, boxrec.com)

f) Karakter Prajurit Koprak

Karakter ini di visualisasikan memakai pakaian koprak dalam karakter wayang dengan meriam sebagai senjatanya. Perbedaan dari pasukan yang lain terlihat dari kekuatan dan ketahanan karakter.



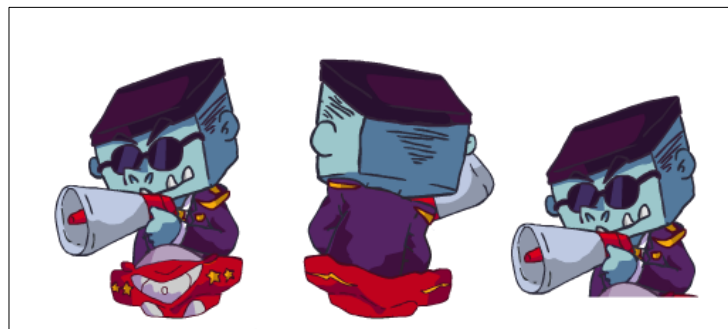
Gambar 3.34
Karakter prajurit koprak
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)



Gambar 3.35
Karakter prajurit (kiri), Meriam roterdam (kiri)
(Sumber: Giriharja, wikipedia.org)

g) Karakter Jenderal

Dalam karakter Jenderal di gambarkan memakai baju militer dengan toa di lengannya untuk mengerahkan pasukan dan skuter terbang sebagai kendaraannya



Gambar 3.36
Karakter Jenderal
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018)



Gambar 3.37
Baju militer (kiri), Pesawat alien
(Sumber: id.kisspng.com, colorbox.com)

b. *Environment* dan Properti

Environment dalam pembuatan *game* mengacu kepada apa yang dibutuhkan dalam setiap level. Refensi yang penulis ambil dari film “Spirited Away” dan beberapa unsur yang penulis lihat langsung. Berlatar hutan karena dalam kisah pewayangan buta sering muncul di hutan-hutan yang merupakan kediamannya. Visualisasi dibentuk dari beberapa tumbuhan yang dibentuk menjadi hutan. Perbedaan setiap di level diperlihatkan dari pencahayaan, dan property dalam setiap level Penerapan *Environment* dibedakan dari beberapa tumbuhan, warna, dan *background* di setiap level permainan. Dalam *game* ini terbagi kedalam tiga *level*, masing masing *level* dibedakan dalam *tiles* (pijakan *game*), *Background* , dan Properti. Kombinasi bentuk karakter / lingkungan tergantung pada susunan gambar pada *level* yang dimainkan dalam pembuatan objek digital.



Gambar 3.38
Background Film *spirited away*
(Sumber: ghiblistudio.com)

1) Sketsa dan Pemindaian

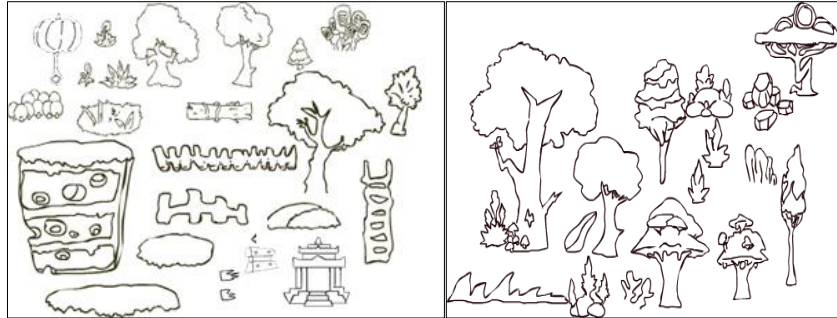
Penyusunan dimulai sketsa keseluruhan objek yang akan ditampilkan dalam setiap *level game* dan pemindaian



Gambar 3.39
Sketsa *Environtment* dan Properti *game*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) *Lining*

Pemberian garis digital untuk membedakan tiap objek dan tekture dalam objek.



Gambar 3.40

Lining Environment dan Properti game
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) *Coloring*

Pemberian warna untuk menentukan suasana dan perbedaan tiap *level* dalam *game*.



Gambar 3.41

Coloring Environment game
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4) *Penyusunan Tiap Level*

Penempatan tiap benda di tempatkan di setiap level agar memberikan kesan perbedaan pada setiap level dan pemberian warna untuk menentukan suasana dan perbedaan tiap *level* dalam *game*.



Gambar 3.42

Penempatan tiap Benda
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. *Item Wayang*

1) Foto

Tampilan wayang dalam foto.



Gambar 3.43
Foto Wayang Semar (kiri), Arjun (tengah), Kresna (kanan)
(Sumber: Putra Giriharja)

2) *Lining*

Pemberian garis difungsikan akan mudah dalam mempermudah pewarnaan dan penyeleksian warna



Gambar 3.44
Lining Wayang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5) *Coloring*

Pemberian warna pada tombol untuk pembedaan perintah saat proses pemrograman

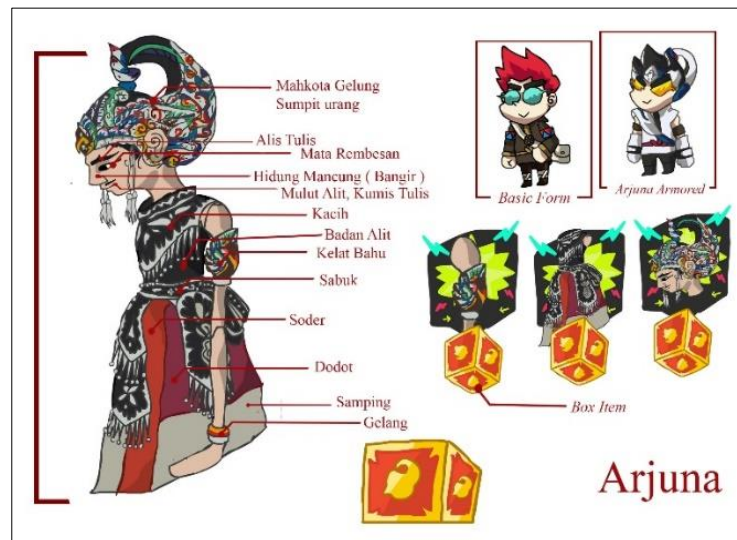


Gambar 3.45
Coloring Wayang
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

6) Pembagian *Item* dan Deskripsi Wayang



Gambar 3.46
Item wayang Semar
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.47
Item wayang Arjuna
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

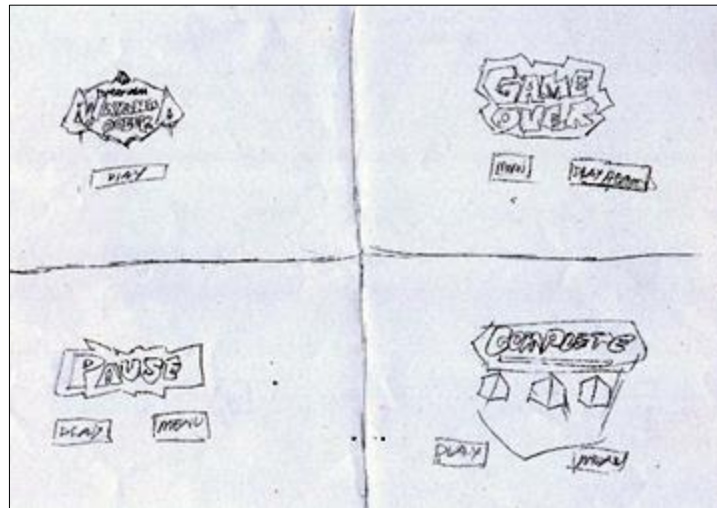


Gambar 3.48
Item wayang Kresna
Sumber: (Dokumentasi Pribadi)

d. *User Interface*

Disusun dari beberapa tombol dan beberapa objek yang di susun kedalam satu layar tampilan mencakup tampilan menu, game, dan tampilan scene/adegan.

1) Sketsa dan Pemindaian



Gambar 3.49
Sketsa *User Interface*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Perancangan Digital

Pembuatan bentuk tombol, bentuk tulisan, penempatan huruf dan pewarnaan.



Gambar 3.50
Desain digital *User Interface*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3. Proses Animasi

Langkah setelah modeling karakter dan objek yaitu menganimasikan gambar-gambar tersebut secara sederhana. Untuk karakter tokoh, perubahan bentuk (*transform*) atau posisi (*rotate*, *skew*) kebanyakan disekitar tangan, kaki, dan kepala. Perubahan bentuk dari objek tergantung tujuan penganimasian objek baik perubahan posisi maupun bentuk. Perubahan terlihat dari setiap frame/gambar semakin banyak frame yang dibuat semakin halus hasil animasi yang dilakukan.

a. Animasi karakter Pemain



Gambar 3.51

Animasi Karakter bentuk biasa (kiri), Perubahan semar (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.52

Animasi Karakter Perubahan arjuna (kiri), Perubahan kresna (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Animasi Karakter Musuh



Gambar 3.53

Animasi Karakter Raja (kiri), Pasukan biasa (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.54
Animasi Karakter Jenderal (kiri), Prajurit Kopral (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



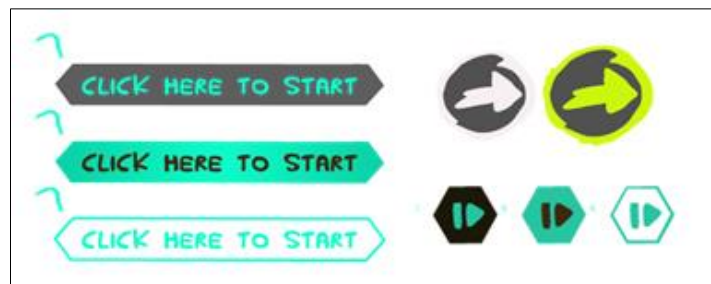
Gambar 3.55
Animasi Karakter Prajurit penembak (kiri), Petinju (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Animasi *Effect* dan *Item*



Gambar 3.57
Animasi *Effect* (kiri), *Item* (kanan)
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

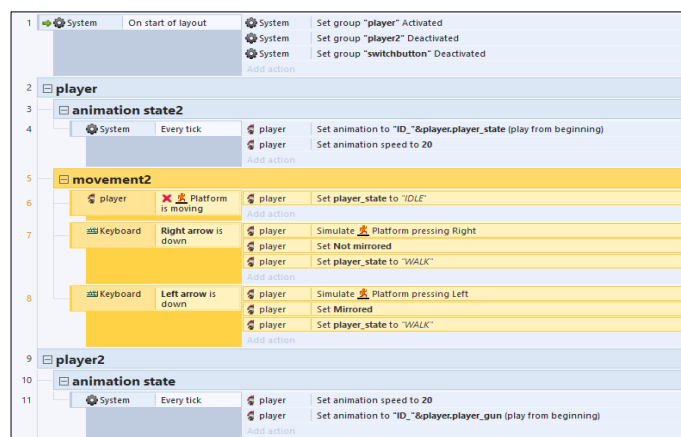
d. Animasi *Button*



Gambar 3.58
Animasi *Button*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4. Pemrograman

Membuat sistem control. Proses pemrograman berperan dalam menentukan gerak dan situsasi yang dikehendaki pada *game*. Penulisan skrip yang diimplementasikan menjadi perintah dalam sebuah *game* baik manual maupun otomatis. Bahasa-bahasa yang dikompilasikan menjadi sebuah kode-kode pemrograman. Semua skrip di panel *event* dimana aktivitas animasi, navigasi dan interaksi di control di dalamnya. Pengontrol permainan bertindak seperti skrip komunikasi pusat untuk semua bagian yang berbeda dari permainan. Di satu sisi, itu adalah perekat utama yang menyatukan berbagai komponen yang membentuk permainan



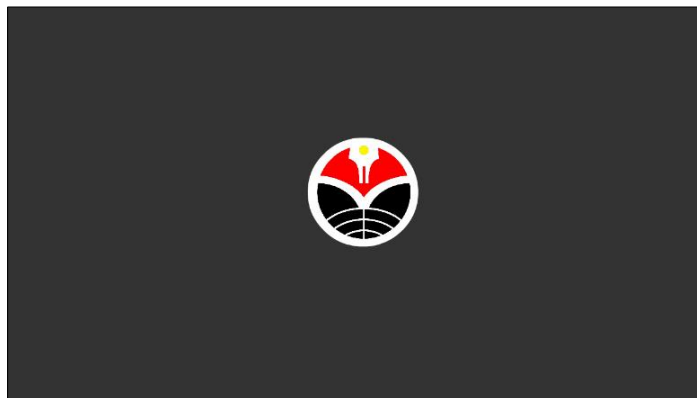
Gambar 3.59
Basic perintah Objek
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

- Game-specific player controller.* Ini adalah skrip untuk menangani tindakan pemain khusus permainan. Senjata yang digunakan tergantung item mana yang didapatkan
- Movement controller.* Kontrol pemain menggunakan tombol arah untuk pemain tombol kemampuan melompat maupun tombol menyerang dan tombol kemampuan special dengan menggunakan tombol virtual.
- Object control.* Kontrol yang digunakan untuk objek diantaranya penggunaan tombol dalam tampilan menu maupun objek lainnya.

5. *Manager Scene*

Berkaitan dengan pemuatan dan penghematan adegan. Adegan adalah apa yang disebut kesatuan sebagai file level. Pemuatan adegan diawali dengan *splashscreen* yang memuat logo universitas dan logo produksi dan masuk ke tampilan menu dilanjutkan dengan cerita pembuka yang mengisahkan awal karakter muncul kemudian dilanjutkan tampilan yang dibagi tiga level dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Dalam penyelesaian *level* terdapat potongan adegan yang menceritakan perjalanan karakter didalam *level game* terdapat adegan tampilan ketiga menyelesaikan *level* maupun gagal dalam menyelesaikan *level* dan adegan ketika pemain menekan tombol *pause*.

a. Tampilan *Splashscreen*



Gambar 3.60
Splashscreen Upi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

b. Tampilan *User Interface*



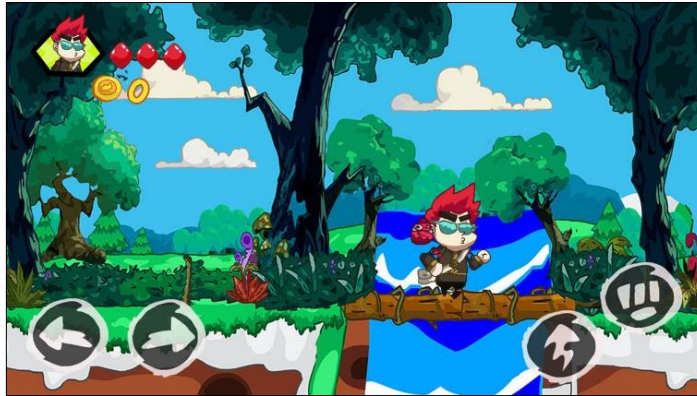
Gambar 3.61
Main Menu Game
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

c. Tampilan *Intro story*



Gambar 3.62
Story Game
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

d. Tampilan *Level Satu*



Gambar 3.63
Level Satu
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

e. Tampilan *Level Dua*



Gambar 3.64
Level Dua
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

f. Tampilan Level Tiga



Gambar 3.65

Level Tiga

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

g. Tampilan Adegan Level Selesai

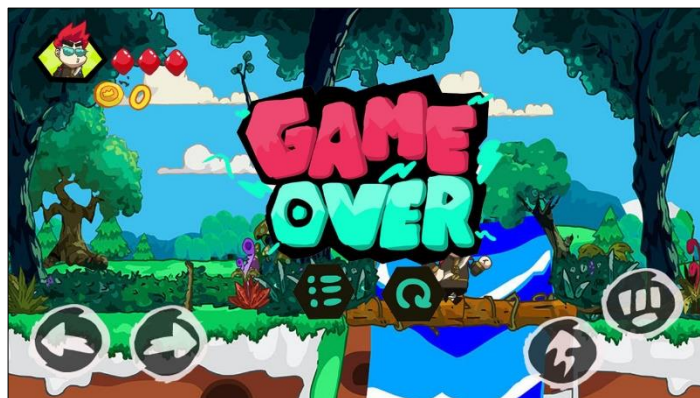


Gambar 3.66

Scene Complete

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

h. Tampilan Adegan Level Gagal



Gambar 3.67

Scene Game Over

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

6. *Compose*

Penggabungan beberapa elemen dari mulai selesai programing dan *Manager scene* serta beberapa bagian yang terlewat saat pemasangan.

- Sistem Pemrograman dan objek
- Penggabungan *Manager Scene*
- Penambahan Efek suara (*Sound effect*) dan musik latar (*Back Sound*)

D. Hasil Akhir

Pemograman yang sudah selesai dibuat, akan dilihat hasil akhirnya dengan menguji coba pada *smartphone*. Adapun tampilan pada *smartphone* sebagai berikut:



Gambar 3.68
Tampilan dalam *smartphone*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)